

20XX 年度 卒業論文

住井研究室の
ステキな論文クラスファイルの使用例

東北大学 工学部
電気情報物理工学科

X0XX1234 ラムダ 小太郎

指導教員：住井 英二郎 教授
論文指導教員：松田 一孝 准教授

20XX 年 1 月 1 日 23:00–23:30
電子情報システム・応物系 1 号館 2 階トイレ

要旨

ステキな論文の概要

目次

第 1 章	序論	1
第 2 章	TEX の簡単な使い方	2
2.1	BNF の書き方の例	2
2.2	導出木の書き方の例	3
2.3	定理環境	4
2.4	ソースコード	5
2.5	図	5
第 3 章	結論	7
	謝辞	8
	参考文献	9
	ステキな付録	10

第 1 章

序論

序論とか結論とか [1]

第 2 章

TEX の簡単な使い方

2.1 BNF の書き方の例

本節では、BNF によるプログラミング言語の構文の書き方を紹介する。構文木の書き方は一つというわけではないので、幾つかのバリエーションを紹介する。どの方法が良いと思うかは、個人の好みに依るところなので、好きなものを使えば良いと思う。

まず、次の方法では、array 環境を使って、BNF を書いている。array 環境は数式環境中で表のようなものを書くときに使う。基本的に、table 環境と使い方は同じである。

$t ::=$		terms:
x		variables
$\lambda x. t$	lambda abstraction	
$t_1 t_2$	application	
true	true	
false	false	
if t_1 then t_2 else t_3	if statement	

他にも、次のように、align 環境を使っても、似たようなものを書くことができる。

$t ::=$	terms:
x	variables
$\lambda x. t$	lambda abstraction
$t_1 t_2$	application
true	true
false	false
if t_1 then t_2 else t_3	if statement

array 環境を愚直に使う場合と比べて、式が中央揃えになるという点と、“variables” とかの説明が右端に来ている点が違う。説明は tag* マクロで出しており、これはもともと式番号を指定するためのものなので、若干使い方がおかしい気もするが、まあ、いいだろう。自分の好みの方を使うと良いだろう。

BNF 全体を左揃えにしたいならば、次のように、`flalign` 環境を使うと良い。`align` 環境と違って、`&` を余分に 1 つ付ける必要がある、ということに注意して欲しい（詳しくはソースコードを見よ）。

$t ::=$	terms:
x	variables
$\lambda x. t$	lambda abstraction
$t_1 t_2$	application
true	true
false	false
if t_1 then t_2 else t_3	if statement

2.2 導出木の書き方の例

導出木の書き方も色々あるが、ここでは、`bussproofs.sty` を使った方法を紹介する。導出木は、手書きでも書きにくい、 \LaTeX だから書きやすいというわけでもなく、（使うパッケージにも依るが）そこそこの苦労は必要である。`bussproofs.sty` を除く多くの方法では、`frac`などをベースに「分数」で導出木を書く。`bussproofs.sty` はこれらとは全く異なるインタフェースであり、慣れれば比較的解りやすい。`bussproofs.sty` の動作は、（導出木を要素とする）スタックをイメージすると解りやすい。よく使うマクロは次の通り。

- `\AxiomC{...}` : Axiom を push する（導出木では葉に相当）
- `\UnaryInfC{...}` : スタックから部分導出木（仮定）を 1 つ pop して、それを新たに作ったノード（結論）の子供にすることで、新たな部分導出木を作成し、push する。
- `\BinaryInfC{...}` : スタックから部分導出木（仮定）を 2 つ pop して、`\UnaryInfC` と同様の動作を行う。
- `\TrinaryInfC{...}` : スタックから部分導出木（仮定）を 3 つ pop して、`\UnaryInfC` と同様の動作を行う。

実際の使い方は以下の通り。

$$\begin{array}{c}
 \frac{x : T \in \Gamma}{\Gamma \vdash x : T} \text{T-VAR} \\
 \\
 \frac{\Gamma, x : T \vdash t : U}{\Gamma \vdash \lambda x. t : T \rightarrow U} \text{T-ABS} \\
 \\
 \frac{\Gamma \vdash t_1 : T \rightarrow U \quad \Gamma \vdash t_2 : T}{\Gamma \vdash t_1 t_2 : U} \text{T-APP}
 \end{array}$$

$$\begin{array}{c}
\frac{}{x : \mathbf{Bool} \rightarrow \mathbf{Bool} \vdash \mathbf{true} : \mathbf{Bool}} \text{T-TRUE} \quad \frac{y : \mathbf{Bool} \in y : \mathbf{Bool}}{y : \mathbf{Bool} \vdash y : \mathbf{Bool}} \text{T-VAR} \\
\frac{}{\vdash \lambda x. \mathbf{true} : (\mathbf{Bool} \rightarrow \mathbf{Bool}) \rightarrow \mathbf{Bool}} \text{T-ABS} \quad \frac{}{\vdash \lambda y. y : \mathbf{Bool} \rightarrow \mathbf{Bool}} \text{T-ABS} \\
\hline
\vdash (\lambda x. \mathbf{true}) (\lambda y. y) : \mathbf{Bool} \quad \text{T-APP}
\end{array}$$

2.3 定理環境

amsthm.sty をカスタマイズした定理環境を使う。

定理 2.1 (定理のタイトル) 定理の内容

補題 2.2 (補題のタイトル) 補題の内容

系 2.3 (系のタイトル) 系の内容

命題 2.4 (命題のタイトル) 命題の内容

定義 2.5 (定義のタイトル) 定義の内容

例 2.6 (例のタイトル) 例の内容

仮定 2.7 (仮定のタイトル) 仮定の内容

公理 2.8 (公理のタイトル) 公理の内容

証明. 証明の内容

□

2.3.1 定理環境の使い方の例

補題 2.9 論文の中で最重要とは言えないような性質・命題は補題 (lemma) にする。補題や定理から直ちに導けるような軽い命題は系 (corollary) にする (細かい使い分けは人による)。

証明. proof* のように、アスタリスク付きの環境では、番号が付かない。

□

定理 2.10 提案手法の最も重要な性質や命題は、定理 (theorem) として書く。読者の心をくすぐる興味深いステートメントを書こう。

証明. 定理 2.10 の華麗な証明。その美しい証明に、読者の目は釘付けだ！

Case 1. 自明

Case 2. 補題 2.9 から直ちに導ける。

Case 3. 言うまでもない。目を瞑れば証明が見えてくる。

Case 4. あんまり自明じゃない

(i) 自明じゃないと思ったけど、やっぱり自明だった

(ii) ほらね、こんなに簡単

□

2.4 ソースコード

ソースコード 2.1 は二分木を深さ優先探索して、ノードを列挙する関数である。

ソースコード 2.1 二分木のノードのリストアップ

```
1 type 'a bin_tree =  
2   | Leaf of 'a  
3   | Node of 'a bin_tree * 'a bin_tree  
4  
5 let rec listup_nodes = function  
6   | Leaf x -> [x]  
7   | Node (r, l) -> (listup_nodes r) @ (listup_nodes l)
```

余談ではあるが、我々の分野ではこういった参照が飛ばされるような（本文から完全に独立した）ソースコードは図として扱い、キャプションを下につける流儀が一般的かと思う。^{*1}

2.5 図

図の貼り方については、docs/EPSIMAGES.md が推奨している `convert` ではなく、`graphicx` から扱う手法が現代的かと思われる。^{*2} 図 2.1 は `dblp_bibtex_crossref` である（少なくとも本文で最初に言及された場所よりも後ろに配置するのが原則）。

^{*1} ただし、擬似コードによるアルゴリズムの記述にはこのようなスタイルを用いる。

^{*2} もし `graphicx` が標準で入っていない場合は、`tlmgr install graphicx` などでインストールすると良い。

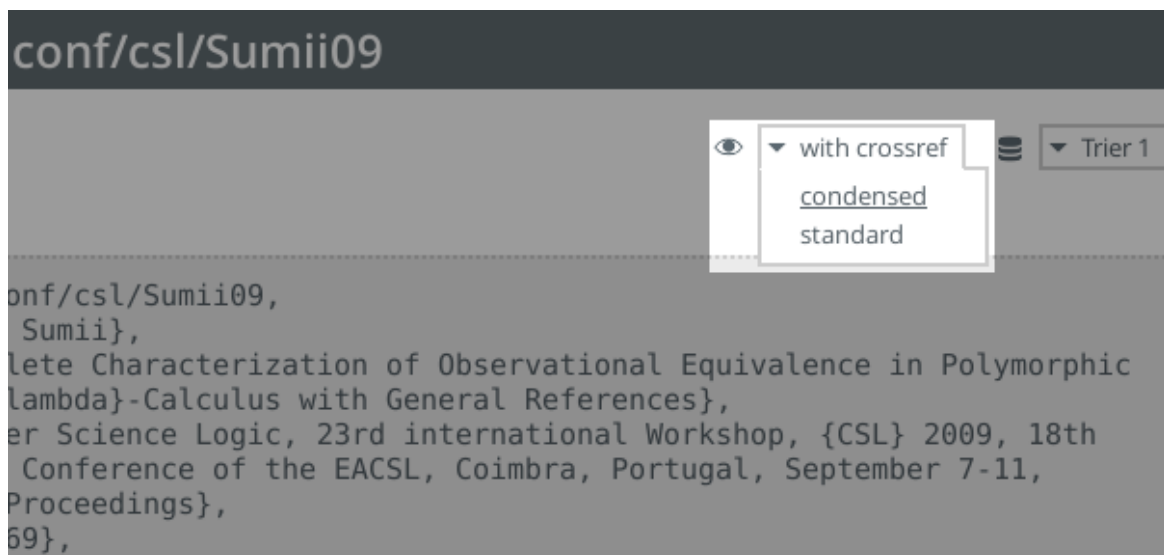


図 2.1 試しに貼り付けられた dblp.bibtex.crossref

第 3 章

結論

謝辞

ステキな論文の謝辞

参考文献

- [1] Benjamin C. Pierce. *Types and Programming Languages*. MIT Press, 2002.

ステキな付録

適当な付録。